

# **SKRIPSI**

## **PERANCANGAN APLIKASI GAME MEMBANGUN RUMAH BERBASIS FLASH**

**Oleh :**

**AHMAD NISFIKA IMAAMUDDIIN**

**2011-51-100**

**SKRIPSI DIAJUKAN SEBAGAI SALAH SATU SYARAT UNTUK MEMPEROLEH  
GELAR SARJANA KOMPUTER**



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA**

**FAKULTAS TEKNIK**

**UNIVERSITAS MURIA KUDUS**

**2015**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN APLIKASI GAME MEMBANGUN RUMAH BERBASIS  
FLASH**

Oleh :

**AHMAD NISFIKA IMAAMUDDIIN**

**2011-51-100**

**SKRIPSI DIAJUKAN SEBAGAI SALAH SATU SYARAT UNTUK  
MEMPEROLEH GELAR SARJANA KOMPUTER**



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA**

**FAKULTAS TEKNIK**

**UNIVERSITAS MURIA KUDUS**

**2015**



UNIVERSITAS MURIA KUDUS

**PENGESAHAN STATUS SKRIPSI**

JUDUL : PERANCANGAN APLIKASI MEMBANGUN RUMAH BERBASIS  
FLASH

SAYA : AHMAD NISHFIKA IMAAMUDDIIN

Mengijinkan Skripsi Teknik Informatika ini disimpan di Perpustakaan Program Studi Teknik Informatika Universitas Muria Kudus dengan syarat-syarat kegunaan sebagai berikut:

1. Skripsi adalah hak milik Program Studi Teknik Informatika Universitas Muria Kudus
2. Perpustakaan Teknik Informatika UMK dibenarkan membuat salinan untuk tujuan referensi saja
3. Perpustakaan juga dibenarkan membuat salinan Skripsi ini sebagai bahan pertukaran antar institusi pendidikan tinggi
4. Berikan tanda √ sesuai dengan kategori Skripsi


- |                                     |                |   |
|-------------------------------------|----------------|---|
| <input type="checkbox"/>            | Sangat Rahasia | (mengandung isi tentang keselamatan/kepentingan Negara Republik Indonesia)                                |
| <input type="checkbox"/>            | Rahasia        | (Mengandung isi tentang kerahasiaan dari suatu organisasi/badan tempat penelitian Skripsi ini dikerjakan) |
| <input checked="" type="checkbox"/> | Biasa          |   |

Disahkan Oleh :

  
Ahmad Nishfika Imaamuddiin

Alamat : Purwogondo RT  
17/03 Kalinyamatan, Jepara

Tanggal : 15 Desember 2015

  
Rizkysari Meimaharani, M.Kom  
NIDN.0620058501

Tanggal : 15 Desember 2015



**UNIVERSITAS MURIA KUDUS**

**PERNYATAAN PENULIS**

JUDUL : PERANCANGAN APLIKASI GAME MEMBANGUN RUMAH  
BERBASIS FLASH

NAMA : AHMAD NISHFIKA IMAAMUDDIIN

NIM : 2011 51 100

“Saya menyatakan dan bertanggung jawab dengan sebenarnya bahwa Skripsi ini adalah hasil karya sendiri kecuali cuplikan dan ringkasan yang masing-masing telah saya jelaskan sumbernya. Jika pada waktu selanjutnya ada pihak lain yang mengklaim bahwa Skripsi ini sebagai karyanya, yang disertai dengan bukti-bukti yang cukup, maka saya bersedia untuk dibatalkan gelar Sarjana Komputer saya beserta segala hak dan kewajiban yang melekat pada gelar tersebut”.

Kudus, 15 Desember 2015

AHMAD NISHFIKA IMAAMUDDIIN

PENULIS



UNIVERSITAS MURIA KUDUS

**PERSETUJUAN SKRIPSI**

JUDUL : PERANCANGAN APLIKASI GAME MEMBANGUN RUMAH  
BERBASIS FLASH


NAMA : AHMAD NISHFIKA IMAAMUDDIIN

NIM : 2011 51 100

Skripsi ini telah diperiksa dan disetujui,

Kudus, 31 Juli 2015

Pembimbing 1

  
**Rizkysari meimaharani, M.Kom**  
**NIDN.0620058501**

Pembimbing 2

  
**Ahmad Jazuli, M.Kom**  
**NIDN.0406107004**

Mengetahui

Kaprogdi Teknik Informatika

  
**Ahmad Jazuli, M.Kom**  
**NIDN.0406107004**



UNIVERSITAS MURIA KUDUS

PENGESAHAN SKRIPSI

JUDUL : PERANCANGAN APLIKASI GAME MEMBANGUN RUMAH  
BERBASIS FLASH

NAMA : AHMAD NISHFIKA IMAAMUDDIIN

NIM : 2011-51-100


Skripsi ini telah diujikan dan dipertahankan di hadapan Dewan Penguji pada Sidang Skripsi tanggal **15 Agustus 2015**. Menurut pandangan kami, Skripsi ini memadai dari segi kualitas untuk tujuan penganugerahan gelar **Sarjana Komputer (S.Kom)**

Kudus, 15 Agustus 2015

Ketua Penguji

Anggota Penguji 1

  
Arief Susanto, ST, M.Kom  
NIDN. 0603047104


  
Mukhamad Nurkamid, S.Kom, M.Cs  
NIDN. 0620068302

Mengetahui

Dekan Fakultas Teknik

Kaprodi Teknik Informatika

  
Rochmad Winarso, ST, MT  
NIDN. 0610701000001138

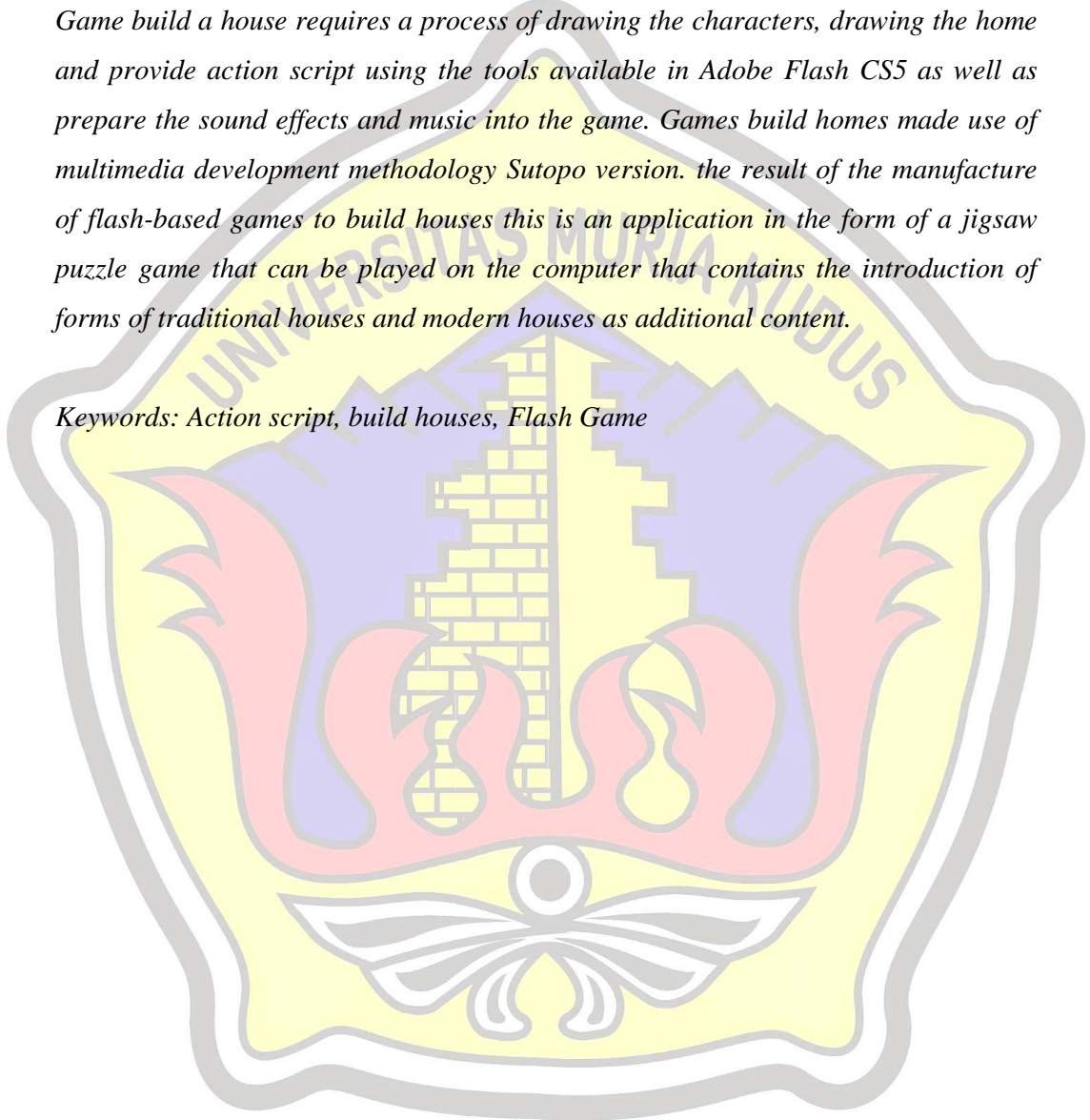
  
Ahmad Jazuli, M.Kom  
NIDN. 0406107004



## **ABSTRACT**

*Game build a house is a game created using the Adobe Flash CS5 as a media introduction of the home include custom homes and modern houses. In Perancangan Game build a house requires a process of drawing the characters, drawing the home and provide action script using the tools available in Adobe Flash CS5 as well as prepare the sound effects and music into the game. Games build homes made use of multimedia development methodology Sutopo version. the result of the manufacture of flash-based games to build houses this is an application in the form of a jigsaw puzzle game that can be played on the computer that contains the introduction of forms of traditional houses and modern houses as additional content.*

*Keywords: Action script, build houses, Flash Game*



## ABSTRAK

*Game membangun rumah adalah game yang dibuat menggunakan Adobe Flash CS5 sebagai media pengenalan rumah dalam bentuk permainan teka-teki gambar berisi rumah adat dan rumah modern. Dalam Perancangan Game membangun rumah memerlukan proses menggambar karakter, menggambar rumah dan memberikan action script menggunakan alat yang tersedia di Adobe Flash CS5 serta menyiapkan efek suara dan music ke dalam game. Game membangun rumah dibuat menggunakan metodologi pengembangan multimedia versi Sutopo. hasil dari pembuatan game membangun rumah berbasis flash ini adalah sebuah aplikasi dalam bentuk Game teka-teki gambar yang dapat dimainkan di Komputer yang berisi pengenalan bentukrumah adat dan rumah modern sebagai konten tambahan.*

*Kata kunci :Action script, membangun rumah, Game Flash,*



## KATA PENGANTAR

Skripsi dengan judul PERANCANGAN APLIKASI GAME MEMBANGUN RUMAH BERBASIS FLASH ini dapat penulis selesaikan sesuai rencana karena dukungan dari berbagai pihak yang tidak ternilai besarnya. Oleh karena itu penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Suparno, SH, MS, selaku Rektor Universitas Muria Kudus.
2. Bapak Rochmad Winarso, ST, MT, selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Muria Kudus.
3. Bapak Ahmad Jazuli, M.Kom, selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika Universitas Muria Kudus.
4. Ibu Rizkysari meimaharani, M.Kom, selaku Pembimbing Utama Skripsi penulis.
5. Bapak Ahmad Jazuli, M. Kom, selaku Pembimbing Pembantu Skripsi Penulis.
6. Bapak Kepala Sekolah beserta dewan guru SD Negeri 2 Manyargading yang berkenan membantu dalam kegiatan penelitian guna penyusunan skripsi ini.
7. Ayah dan Ibu atas jasa-jasanya, kesabaran, do'a, dan tidak pernah lelah dalam mendidik dan memberi cinta yang tulus dan ikhlas kepada penulis sejak kecil.
8. Saudara-saudara tercinta yang telah banyak memberikan dorongan, semangat, kasih sayang, dan bantuan baik secara moril maupun materil demi lancarnya penyusunan skripsi ini.
9. Teman-teman semua atas kebersamaan dan bantuan yang berarti bagi penulis
10. Semua pihak yang telah banyak membantu penulis yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Semoga beliau-beliau di atas mendapatkan imbalan yang lebih besar dari Tuhan Yang Maha Kuasa melebihi apa yang beliau-beliau diberikan kepada penulis.

Kudus, 15 Desember 2015

Penulis

## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN JUDUL .....	ii
PENGESAHAN STATUS SKRIPSI.....	iii
PERNYATAAN PENULIS .....	iv
PERSETUJUAN SKRIPSI .....	v
PENGESAHAN SKRIPSI .....	vi
ABSTRACT .....	vii
ABSTRAK .....	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI .....	x
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian .....	2
1.5 Manfaat Penelitian .....	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....	4
2.1 Penelitian terkait .....	4
2.2 Landasan Teori .....	5
2.3 Kerangka Pemikiran Sistem aplikasi game membangun rumah .	13
BAB III METODE PENEITIAN .....	15
3.1 Pengumpulan Data .....	15
3.2 Metode pengerjaan.....	15
BAB IV ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM .....	18
4.1 Analisa masalah .....	18
4.1.1 Gambaran umum Game Membangun Rumah .....	18
4.1.2 Analisis Sistem .....	18

4.1.3	Analisis kebutuhan sistem .....	18
4.2	Perancangan Sistem .....	19
4.2.1	Storyboard .....	19
4.2.2	Flowchart .....	22
4.3	Perancangan Desain Interface.....	25
<b>BAB V IMPLEMENTASI SISTEM .....</b>		<b>34</b>
5.1	Actionscript.....	34
5.1.1	Penjelasan Action script pada pilih item .....	34
5.1.2	Penjelasan Action script membeli item.....	35
5.1.3	Penjelasan action script sistem permainan menyusun gambar ....	36
5.1.4	Penjelasan action script pada tampilan “menang” .....	37
5.1.5	Penjelasan action script mewarnai gambar rumah.....	37
5.2	Implementasi interfaceGame .....	40
5.3	Pengujian .....	58
5.3.1	Rencana pengujian .....	58
5.3.2	Pengujian Blackbox .....	59
5.4	Kuesioner.....	60
5.4.1	Rekapitulasi hasil kuesioner .....	61
<b>BAB VI PENUTUP .....</b>		<b>63</b>
6.1	Kesimpulan.....	63
6.2	Saran.....	63
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>		<b>64</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Bagan alir sistem.....	9
Tabel 2.2 Bagan alir program.....	11
Tabel 5.1 Rencana Pengujian.....	58
Tabel 5.2 Pengujian dengan blackbox.....	59
Tabel 5.3 hasil jawaban kuesioner.....	61





## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka pemikiran .....	13
Gambar 5.1 Action script pilih item atap.....	34
Gambar 5.2 Action script pilih item jendela .....	34
Gambar 5.3 Action script pilih item pintu .....	35
Gambar 5.4 Action script pilih item dinding .....	35
Gambar 5.5 Action script beli item .....	35
Gambar 5.6 Action script permainan menyusun gambar.....	36
Gambar 5.7 Action script menampilkan tampilan "menang" .....	37
Gambar 5.8 Action script mewarnai pintu .....	38
Gambar 5.9 Action script mewarnai dinding .....	39
Gambar 5.10 Action script mewarnai jendela.....	40
Gambar 5.11 Tampilan loading game .....	41
Gambar 5.12 Tampilan menu utama .....	41
Gambar 5.13 Tampilan help.....	42
Gambar 5.14 Tampilan About.....	43
Gambar 5.15 Tampilan menu pilih rumah .....	43
Gambar 5.16 Tampilan gameplay rumah modern 1 .....	44
Gambar 5.17 Tampilan gameplay rumah modern 2 .....	45
Gambar 5.18 Tampilan gameplay rumah Joglo .....	45
Gambar 5.19 Tampilan gameplay rumah Gadang.....	46
Gambar 5.20 Tampilan gameplay rumah Tongkonan.....	47
Gambar 5.21 Tampilan gameplay rumah Kebaya.....	47
Gambar 5.22 Tampilan Gameplay jika menang.....	48
Gambar 5.23 Tampilan menang untuk rumah adat Joglo.....	49
Gambar 5.24 Tampilan Gameplay jika kalah .....	50
Gambar 5.25 Tampilan ulangi permainan.....	50
Gambar 5.26 Tampilan menu design pilih item atap.....	51
Gambar 5.27 Tampilan menu design pilih item jendela.....	52
Gambar 5.28 Tampilan menu design pilih item pintu .....	53
Gambar 5.29 tampilan menu design pilih item dinding.....	54
Gambar 5.30 Tampilan jika skor telah habis .....	55

Gambar 5.31 Tampilan menu design pilih warna .....	55
Gambar 5.32 Tampilan menu design pilih background.....	56
Gambar 5.33 Tampilan print .....	57
Gambar 5.34 Tampilan menu ketika menekan tombol print.....	57





## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Surat Keterangan telah dilaksanakan Kuesioner SD Negeri 2

Manyargading

Lampiran 2 : Konsultasi Skripsi

Lampiran 3 : Revisi Skripsi

Lampiran 4 : Hasil Kuesioner

